

Revista

Mediterránea

de Comunicación

Mediterranean Journal of Communication

ISSN 1989-872X

Dr. Germán ESTEBAN-ESPINOSAUniversidad CEU San Pablo. España. gestebanespinosa@gmail.com

Relaciones narrativas entre las partes interactivas y las cinemáticas en el videojuego mediante el análisis cualitativo de siete títulos de la saga Assassin's Creed

Analysis of the narrative interrelationships between interactivity and cutscenes in video games via a case study of seven video games from Assassin's Creed Saga

Fechas | Recepción: 30/12/2018 - Revisión: 02/04/2019 - En edición: 08/04/2019 - Publicación final: 01/01/2020

Resumen

En el presente artículo se aborda el estudio de las relaciones existentes entre las partes interactivas y las cinemáticas o *cutscenes* de un videojuego mediante el análisis de siete títulos de la saga *Assassin's Creed*. En primer lugar, se introduce el tema y se contextualiza. Se realiza un repaso al marco teórico para señalar la gran necesidad de nuevos escritos que suplan la escasísima bibliografía existente sobre este tema. A continuación, se aplica una metodología consistente en la transcripción del argumento de los videojuegos, indicando detalladamente qué partes son interactivas, cuáles son cinemáticas y cuáles son fusión de ambas. Una vez realizado el estudio, exponemos los resultados y los discutimos, observando cómo en todos los títulos se aprecia una clara preocupación por ver cuál es la utilidad de las cinemáticas, experimentando constantemente con la relación entre estas y las partes jugables para llegar a la mejor manera de armar el argumento del videojuego, lo que sugiere que excluir a las cinemáticas del análisis de un videojuego es un error. Aunque tanta variedad en las cinemáticas impide que se elabore una tipología de las mismas, sí que se identifican algunos usos útiles.

Palabras clave

Videojuegos; cinemáticas; narrativa audiovisual; metodología

Abstract

This project seeks to examine the interrelationships between interactive and cutscene parts in video games via a case study of seven video games from Assassin's Creed Saga. First, the subject is presented and contextualised. Next, a bibliographic analysis of this topic is performed. The lack of research in this field is revealed. Subsequently, a method consisting of transcribing video games' plots is performed selecting the interactive parts, the cutscene parts and a combination of both. In addition, the results are presented and discussed. In general, video games focus on the utility of the cutscene parts, continuously testing the relationship between them and the interactive parts to tailor the best video game plot. Hence, the cutscene parts should be included in any video game analysis. However, it is problematic to present a type of cutscene due to its extensive variety. Nevertheless, possible uses are identified.

Keywords

Video games; cutscenes; audiovisual narrative; methodology

1. Introducción

1.1. Justificación y objetivos

El videojuego como objeto de estudio ha suscitado una gran expectación en los últimos veinte años entre los estudiosos de los medios de comunicación y de la literatura, interés acompañado de su creciente impacto en las economías nacionales de los diversos países (en España la industria del videojuego facturó 1.359 millones de euros en 2017, frente a los 597 millones del cine y los 232 millones de la música grabada (AEVI, 2018, 32)). Este interés ha generado la creación de numerosas perspectivas de análisis que, más que oponerse, se complementan en su intención de definir y estudiar un producto cultural tan complejo y heterogéneo como este, ya que no hay un solo tipo de videojuego, como bien comenta Marie-Laure Ryan en *Avatars of Story*, pues la única característica que define de una manera absoluta a este producto es su dependencia del dispositivo electrónico que lo reproduce (Ryan, 2006, 181).

Partiendo de esta heterogeneidad y dejando claro que nos vamos a centrar en aquellos títulos creados para transmitir una ficción guionizada y con unos personajes definidos (videojuegos que estarían definidos dentro de las "narrativas lineales" de Pestano Rodríguez, Gabino Campos y Delponti (2012, 4)), encontramos cómo la narración en el videojuego se divide en dos bloques que van intercalándose: las partes jugables o interactivas, en las que el jugador controla al personaje dentro de la libertad previamente diseñada por los creadores del videojuego; y las cinemáticas o partes no interactivas, en las que perdemos el control y asistimos a secuencias cinematográficas dentro del relato del videojuego.

Sin embargo, veremos cómo en la literatura científica hay una fortísima carencia de publicaciones que aborden el estudio de estas relaciones. Es más, dentro de la escasa bibliografía encontrada, hallamos la existencia de una polémica entre aquellos que se sitúan cerca de perspectivas ludológicas que tienden a identificar a las cinemáticas como elementos ajenos al videojuego, añadidos simplemente para decorar la experiencia del jugador, y aquellos que sí consideran a las cinemáticas como parte esencial del discurso del videojuego.

Así, tanto para ayudar a aliviar esta polémica como para ahondar en el conocimiento del efecto de las cinemáticas en la narración del videojuego, es necesaria una investigación que explore el uso de estas en una muestra concreta de títulos. Así, podremos ver tanto si la cinemática entabla un diálogo constante con la interacción como de qué manera lo hace, y comprobaremos si existen maneras predeterminadas de relacionarse entre ellas o si son un ejemplo más de la viveza y continuo cambio que experimenta la narración en el videojuego.

Para conseguir estos objetivos, abordaremos primero el repaso de los principales exponentes teóricos sobre la presencia, tipos y usos de la cinemática en el videojuego, para a continuación presentar una metodología que nos permita analizar correctamente una muestra de videojuegos cerrada, evaluar los resultados y poder obtener conclusiones útiles.

1.2. Estado de la cuestión: narración frente a interacción en el videojuego

La heterogénea naturaleza del videojuego ha provocado, tal como reflejan numerosos artículos publicados en el siglo XXI, la aparición múltiples perspectivas que en muchas ocasiones se han enfrentado, dando lugar a encarnizados debates provocados por las pretensiones de querer abarcar desde un solo punto de vista la totalidad de los títulos videolúdicos, cuando en realidad su heterogeneidad requiere de la aplicación de todas estas perspectivas de un modo constructivo (algo que ya intentó Jenkins, al proponer su teoría de los videojuegos como mundos con la capacidad de contar (o no) historias (Jenkins, 2004)).

Uno de los puntos más conflictivos a la hora de analizar el videojuego es su estatuto de medio narrativo o de simulación construida mediante la combinación de una serie de reglas del juego (definición semejante a la defendida por Gonzalo Frasca (2003)). Un grupo muy representativo de los partidarios de estudiar el videojuego, no como un medio narrativo, sino como juego, crearon en el año 2001 en la Universidad de Copenhague la revista *Game Studies* (apadrinada por los investigadores Espen Aarseth y Jesper Juul), que promovía la instauración de la ludología, la ciencia de las reglas del juego, como la perspectiva correcta para el estudio de este objeto de análisis, ya que un nuevo objeto de estudio requería el uso de una nueva ciencia con una nueva metodología (Wolf y Perron, 2005, 14).

Los empeños de estos autores en contra del estudio del videojuego como un medio narrativo surgieron como respuesta a los intentos procedentes de Norteamérica de analizar este producto de la industria cultural (Morales, 2012) desde ciencias narratológicas ya existentes, como hizo la pionera Janet H. Murray en 1997 en su *Hamlet en la Holocubierto* (cuya traducción llegó a España en 1999), donde defendía que

el videojuego era un tipo de drama simbólico que permitía una inmersión en el mundo narrativo mucho mayor que aquella que lograban los medios narrativos clásicos, tales como las novelas y las películas (Murray, 1999, 110).

Sin embargo, como el videojuego es profundamente heterogéneo, en verdad ambas perspectivas son igual de válidas siempre que se centren en las partes del objeto de estudio que pueden ser analizadas desde cada una de ellas, de modo que no caigan en interpretaciones forzadas ni en juicios de valor fácilmente desmontables, como los argumentos que expresaba Juul en el artículo inaugural de *Game Studies* para defender el carácter no narrativo del videojuego, y que fueron contestados sin fisuras por la investigadora Marie-Laure Ryan en su *Avatars of Story*^[1] (2006: 184-199).

Podemos resumir estos argumentos en que Juul reduce la posibilidad de que un discurso sea narrativo a que este siga las mismas características o procedimientos que los medios narrativos ya establecidos (en este caso, novelas y cine), excluyendo cualquier otro medio que pudiera narrar historias con nuevos lenguajes. Uno de los argumentos mejor elaborados por Juul y que a su vez está muy relacionado con el núcleo de nuestra investigación es la supuesta imposibilidad de tener al mismo tiempo narración e interacción, pues, según este autor, la narración transmite un mensaje con unos acontecimientos fijos a un receptor que, en caso de interactuar, se transformaría en emisor y pasaría a modificar en parte esos acontecimientos del mensaje, rompiendo su rol de narratorio para convertirse en narrador y, por lo tanto, dejando de percibir una narración (Juul, 2001). Si esto fuera así, el videojuego, que es fundamentalmente interactivo, no podría considerarse un medio narrativo.

Sin embargo, en la obra ya citada, Ryan se da cuenta de que, si bien en otros medios la narración y la interacción son fenómenos opuestos, dentro del videojuego se da un suceso muy especial que hace que se puedan dar a la vez ambos procesos, formando una especie de narración interactiva, ya que aunque el jugador haga cosas y por tanto ejerza de emisor más que de receptor, en el mismo momento en que las hace ve cómo su personaje o avatar realiza estos actos en la narración; es decir, el jugador, aunque interactúe modificando la narración, es al mismo tiempo espectador de dicha modificación, por lo que se puede dar de manera simultánea dentro del videojuego tanto la interacción como la narración (Ryan, 2006, 190).

Esta unión o separación radical entre narración e interacción es, a su vez, el eje que marca la división irreconciliable entre aquellos miembros de la comunidad científica que identifican a la cinemática como una parte intrínseca del discurso videolúdico y aquellos que opinan que es un añadido externo para llenar las lagunas narrativas que aparecerían como resultado de la naturaleza no narrativa del videojuego. Esta perspectiva de mirar la cinemática como un añadido externo al videojuego puede llevar a la tentación de estudiarlo desde perspectivas de convergencia mediática y teorías del transmedia (Jenkins, 2009), reforzando los argumentos ludológicos.

Antes de repasar los aportes teóricos correspondientes a ambas perspectivas, debemos establecer una definición de cinemática, también denominada *cutscene*. Podemos definirla como aquella parte del videojuego que no requiere de la interacción del jugador para producirse o, tal como la definen Planells y Cuadrado a partir de las teorías de Hancock: "elementos escénicos y de *storytelling* no interactivos presentes en el videojuego" (Cuadrado y Planells, 2013, 97). No obstante, hemos de concretar más esta definición, para no caer en interpretaciones demasiado abiertas que nos lleven a considerar como cinemática a todo elemento no interactivo, como pueden ser los textos o los periódicos esparcidos en el argumento del videojuego y que contienen información narrativa, tal como hace Michele D. Dickey (2016, 250). Por tanto, cuando usemos el término "cinemáticas", nos referiremos a las partes no interactivas del videojuego que están animadas, formando pequeñas o amplias secuencias cinematográficas que comparten peso narrativo con la interacción del jugador.

Vemos cómo, en primer lugar, es escasísimo el número de investigaciones en español o inglés que abordan el tema de la relación entre partes jugables y cinemáticas, tanto desde un punto de vista favorable a nuestra perspectiva como opuesto a ella. Varios de los autores consultados optan por una perspectiva más próxima a la visión ludológica al señalar a la cinemática como un elemento externo al videojuego. De este modo, tenemos a investigadores como Gómez, Rubio y Tomas, que comparando el cine y los videojuegos y oponiendo la contemplación que realiza el espectador en el primero frente a su participación en el segundo, afirman que las cinemáticas, al parar la interacción del jugador, son un elemento de extrañamiento para el usuario, por ser algo externo a la naturaleza del videojuego (Gómez, Rubio y Tomas, 2012, 9).

Siguiendo esta línea de pensamiento, encontramos las reflexiones de José María Villalobos, que es mucho más tajante al sostener que en las partes en las que un videojuego deja de ser interactivo, este deja de ser videojuego, citando como ejemplo el *Metal Gear Solid IV*, de Hideo Kojima, al que acusa de traicionar a su medio por la gran cantidad de cinemáticas que introduce (Villalobos, 2015, 61-65).

En un punto intermedio entre las dos posturas encontramos el capítulo firmado por Sacha A. Howells en el que, separando las cinemáticas del lenguaje original del videojuego y clasificándolas como una forma de cine, pasa a identificar cómo el lenguaje del videojuego se termina formando por la unión de sus partes interactivas y de los recursos cinematográficos expresados en las cinemáticas, dando lugar a un lenguaje híbrido que unifica la experiencia y fusiona los elementos activos del videojuego con los pasivos de la observación audiovisual. Tras esta reflexión, pasa a realizar un ensayo sobre las cinemáticas que, aunque no podamos calificarlo de propuesta tipológica, sí que incluye alguna noción interesante, como la necesidad de que la cinemática posea el mismo motor gráfico que el resto del juego para que el jugador no se salga de la experiencia narrativa, o la creciente importancia de las partes híbridas, como los *Quick Time Events* (QTEs en adelante), cinemáticas que, en cierto momento, requieren de la interacción del videojugador para ser completadas (Howells, 2002, 113-116).

De manera semejante, sin entrar a estudiar las relaciones entre cinemáticas y partes jugables, se encuentra Eric Zimmerman, al observar que el videojuego toma prestados cada vez más y más elementos cinematográficos, transformándose gradualmente en una especie de cine mutante (2004, 154-163). Dentro de la escasa bibliografía sobre estos temas encontramos también el capítulo firmado por Alfonso Boullón, que además de citar dicha escasez, propone el estudio empírico de la función de las cinemáticas en los videojuegos mediante la realización de entrevistas cualitativas a los jugadores (Boullón, 2016).

Desde perspectivas ya favorables a la importancia de las cinemáticas en el discurso del videojuego, destaca el capítulo firmado por Carlier y Carrillo (2015) en el que analizan varios productos caracterizados por el fuerte uso de las cinemáticas, tales como *Heavy Rain* (2010) y *Beyond: Two Souls* (2013), de Quantic Dream. Pese a no abordar de una manera directa la relación entre cinemáticas y partes jugables, pues trata de definir la existencia del género de las "películas interactivas" dentro de los videojuegos, sí expresa una crítica a las corrientes que excluyen tajantemente a la cinemática de la esencia de estos productos, asumiendo que esta es un recurso tan esencial dentro del videojuego como cualquier otro a la hora de construir su propia narrativa: "¿Quién tiene poder de definir qué es un videojuego y qué no? [...]. [Estos videojuegos] son obras que centran sus esfuerzos en presentar personajes e historias trabajadas" (Carlier y Carrillo, 2015, 84).

Encontramos también otro artículo que analiza desde múltiples perspectivas la evolución de las cinemáticas en los videojuegos, realizando un recorrido histórico de su uso: la investigación firmada por Alfonso Cuadrado y Antonio Planells. En ella, los autores parten del supuesto de que la cinemática forma parte inseparablemente del lenguaje del videojuego, recurriendo para demostrar esta idea a títulos eminentemente narrativos que hacen un uso especial y constante de la cinemática, tales como los ya citados anteriormente o *Bioshock Infinite* (2013). Los autores sostienen que: "la *cutscene* ya no interrumpe la acción inmediata, sino que participa de la experiencia global del juego haciéndolo más rico y coherente" (Cuadrado y Planells, 2012, 97).

De una manera que recuerda a lo que ya hemos señalado de Sacha A. Howells, estos autores ven cómo el lenguaje de estos videojuegos surge de la suma de elementos lúdicos y elementos narrativos cinematográficos. Apoyándose en el teórico Hancock (2002), apuntan como funciones específicas de las cinemáticas la llamada de atención sobre acontecimientos importantes del guion, la transmisión de los diálogos y el establecimiento del tono requerido para el contexto ficcional.

También definen algunas de las maneras en las que las cinemáticas pueden mezclarse con las partes interactivas para formar experiencias videolúdicas muy inmersivas, citando como ejemplo los QTE o los denominados *Scripted Events*: "creación del ritmo de juego mediante la sucesión de las acciones sin apenas control por parte del jugador" (Cuadrado y Planells, 2012, 99), momentos en los que la interacción del personaje está sometida al ritmo de la narración, como cuando un escenario comienza a destruirse y el jugador tiene que huir antes de ser enterrado vivo.

Como vemos, hay escasez de aproximaciones teóricas a nuestra temática, además de polémicas sin resolver, lo que requiere la creación de nuevos estudios que aborden estos temas. A esta falta de contenidos se le suma la práctica ausencia de propuestas metodológicas que permitan analizar de un modo sistemático y preciso las relaciones entre partes interactivas y cinemáticas. A continuación, usaremos una de las pocas propuestas metodológicas diseñadas recientemente en España para poder llevar a cabo esta investigación.

2. Metodología

Analizar un videojuego, tal como se reflexiona en Esteban y Malalana (2018), es una tarea ardua debido a la ausencia de coordenadas de la que adolece frente a otros medios como las novelas o las películas,

que al tener números de páginas y ediciones o minutos dentro de una línea temporal de reproducción, permiten al investigador tanto localizar rápidamente el fragmento de la narración que desea analizar como aludir a su posición exacta dentro del argumento. En el videojuego, sin embargo, más allá de una estructura macro de niveles, pantallas, escenas o acciones, no existe nada tan preciso, por lo que es necesario que el investigador cree estas coordenadas para poder realizar con precisión y rigurosidad sus análisis.

En dicho artículo, se desarrolla una metodología que, a partir de la transcripción de todos los sucesos del juego y la acción realizada por el jugador, permite localizar todos los acontecimientos del argumento del videojuego y además señalar cuáles de sus nudos de acción suceden mediante la pura interacción del jugador, la cinemática no interactiva, o una mezcla de ambas. Así, mediante esta metodología, cuyos resultados variarán inevitablemente en función de cómo distribuya cada título la estructura de su argumento en niveles, misiones, etc., se presentará cada hecho de la trama localizado de forma precisa en el argumento, incluyendo tanto la descripción textual ofrecida por el título como la acción principal que debe realizar el jugador y el desarrollo de dicha acción.

Para aplicar este método correctamente, jugamos el videojuego seleccionado dos veces de manera consecutiva. En el primer recorrido, se obtendrá una visión general del contenido del título y de su organización, lo que ayudará a realizar la transcripción. Al jugarlo una segunda vez, iremos grabando todos los diálogos que se produzcan, así como descripciones de los eventos que suceden y resúmenes de nuestras acciones como jugadores; también leeremos todas las informaciones que aparezcan en modo de texto y que aporten algo a la narración, para, a continuación, transcribirlos, separando los elementos puramente interactivos de los puramente narrativos y señalizando las partes en los que ambos se interrelacionan.

Al transcribir el argumento, respetaremos el orden del propio videojuego, separando la trama principal de las actividades secundarias para así favorecer la comprensión del material transcrito. Para asemejar la sensación de protagonismo que experimenta el jugador, el estilo elegido para transcribir el contenido del videojuego es la narración en primera persona.

Para llevar a cabo el estudio, seleccionaremos una muestra de videojuegos representativos, que tengan suficiente peso en la industria y lleguen a suficientes personas como para ser considerados grandes producciones. Títulos que, aunque cuenten una historia con personajes y guión definidos, no destaquen por la sobrepoblación de recursos cinemáticos (evitando títulos del estilo de *Beyond: two souls*); y cuyo origen se encuentre en el propio mundo del videojuego y no sean adaptaciones de otros soportes narrativos. Es interesante, además, elegir títulos pertenecientes a una misma saga o desarrolladora, para así poder observar mejor si existen patrones fijos en el uso de cinemáticas o van variando y evolucionando.

De entre todos los posibles, hemos seleccionado siete títulos de la saga *Assassin's Creed* publicados entre 2007 y 2013, por ajustarse a los criterios antes mencionados y formar parte de una saga establecida y con una gran cantidad de jugadores (más de 125 millones de copias vendidas hasta junio de 2018 y con más de 88 millones de jugadores (Ubisoft, 2018)). El hecho de elegir esta saga y no otra ha sido seguir un criterio de eficiencia: los argumentos de estos títulos ya habían sido transcritos para nuestra tesis doctoral^[2] (aún inédita). Así, aplicando la metodología antes descrita, hemos obtenido unas 600 páginas de datos a partir de los cuales hemos resumido los resultados en el epígrafe siguiente, ordenados por títulos siguiendo un orden cronológico del más antiguo al más moderno.

Aunque obviamente no podamos incluir aquí las transcripciones completas, sí que podemos, a modo de ejemplo, reproducir un pequeño fragmento de un nivel del cuarto título de la saga: *Assassin's Creed II: Revelations* (2011) en la tabla 1:

Tabla 1: Memoria 1 de la secuencia 2 de *Assassin's Creed II: Revelations*

Memoria^[3] 1. “Un caluroso recibimiento”. “El maestro asesino Yusuf Tazim te ha dado la bienvenida a Constantinopla y le gustaría enseñarte el lugar [...]”
Acción: seguir a Yusuf
<u>Desarrollo del argumento:</u> <u>parte jugable:</u> mientras paseamos ^[4] (si me sitúo a su lado, camino automáticamente, sin necesidad de interactuar, pudiendo convertirse esta parte jugable en una cinemática), me introduce en el barrio del Gálata [...]. Le pido que me lo enseñe y me responde que será un placer [...]. Comenta que el sultán tiene dos hijos enfrentados por el trono, porque cuando el sultán tose, los herederos desenvainan. <u>Cinemática:</u> le comento que entre los templarios y los otomanos, estará muy ocupado. En este momento, la cámara muestra a un francotirador que dispara a nuestro lado. Yusuf reacciona y le arroja un cuchillo a la cabeza. Nos atacan más soldados. <u>Parte jugable:</u> lucho contra los atacantes y los mato, mientras Yusuf exclama que es un placer ver en acción al mentor (mi personaje).

Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

3.1. *Assassin's Creed* (2007)

Las memorias comienzan con una cinemática (las cinemáticas respetan la calidad gráfica del resto del videojuego) absoluta sin posibilidad de interacción, o bien con una parte jugable en la que el control del jugador se limita a mover al protagonista por la habitación mientras se desarrolla el diálogo. Todas las cinemáticas en este título ofrecen una pequeña interacción, pues muestran una especie de reflejo al jugador para que en ese preciso momento pulse un botón y así la cinemática cambie de plano y le muestre un detalle importante de lo que está sucediendo en ese momento. Destaca la preocupación de los diseñadores del título por dejar interactuar al jugador en conversaciones que normalmente irían en cinemáticas, aunque esto tiene el problema de no poder mirar con atención el rostro de la persona con la que se está conversando.

3.2. *Assassin's Creed II* (2009)

En este título las memorias comienzan siempre con una cinemática y muchas de ellas terminan con otra. Los diálogos importantes suelen producirse dentro de las cinemáticas, que a veces se interrumpen para dejarle al jugador mover al protagonista mientras éste sigue dialogando con los personajes secundarios. Las acciones relevantes se dejan a la interacción del jugador, aunque sus efectos suelen tomar la forma de una cinemática especial, nada interactiva, en la que el personaje que ha sido asesinado por el protagonista realiza una confesión. Salvo al final, se opta por introducir un gran número de cinemáticas de corta duración, promoviendo que el jugador no note un extrañamiento ni alejamiento de su inmersión durante el desarrollo de la narración.

3.3. *Assassin's Creed II: La Hermandad* (2010)

Aquí los diseñadores se preocupan más por ahondar en las relaciones entre cinemáticas y partes jugables. Introducen más cinemáticas en el desarrollo de las memorias, para mostrar qué es lo que está viendo nuestro protagonista en esos momentos, como en la secuencia 4, en la que el protagonista se está infiltrando en el Castillo de San Ángelo de Roma, mira a través de una ventana y salta una cinemática en la que observamos qué acción está sucediendo dentro de la habitación que está espiando. De esta manera, el paso de la parte jugable a la cinemática está naturalizado y resulta lógico dentro de la narración, de modo que no interrumpe la acción del juego, sino que la puntualiza y subraya.

También observamos un intento por introducir interacción en cinemáticas de un modo más complejo que en el primer título. Vemos un *Scripted Event* en el primer acto del juego, cuando están bombardeando la ciudad del protagonista y tenemos que cabalgar hacia la muralla: se nos da la posibilidad de manejar levemente el caballo o también dejarlo que se mueva automáticamente. Se incorporan también QTEs en momentos muy señalados, como la batalla final contra César Borgia en la que, para dar los golpes de gracia, salta una cinemática que requiere de la interactividad del usuario para ser completada.

3.4. *Assassin's Creed II: Revelations* (2011)

Observamos cómo este título recoge las averiguaciones de los anteriores y las completa con la intención de crear un lenguaje narrativo que fusione interacción y narración de un modo natural. A la multiplicidad de cinemáticas cortas para introducir y terminar memorias, amén de para mostrar lo que ve el protagonista, se unen otras que se encargan de señalar las acciones relevantes que no realiza el personaje principal. Por ejemplo, en la memoria 1 de la secuencia 2, la parte jugable se interrumpe para mostrar en cinemática cómo un francotirador pega un tiro a nuestros pies, de modo que el jugador es más consciente del peligro al que se está exponiendo.

También se usan microcinemáticas para aumentar la espectacularidad de las secuencias de acción, que al ser de muy corta duración (apenas unos segundos), prácticamente no interrumpen la interacción. Vemos ejemplos en la memoria 5 de la secuencia 4, cuando vamos corriendo por una cueva que va derrumbándose y, en cinemáticas breves, se muestra cómo el suelo detrás del protagonista se derrumba, cómo explota el techo sobre su cabeza, etc.

Observamos un cambio en el comienzo del argumento, ya que por primera vez se introduce una cinemática con un aspecto gráfico superior al del resto del juego, que además resume buena parte del primer acto de su trama. También comprobamos que la intención de fusionar partes jugables y

cinemáticas se potencia en este título, proponiendo nuevas mezclas entre *QTEs*, *Scripted Events* e interacción pura, como en la persecución de carromatos al comienzo del argumento, donde tenemos control de nuestras acciones pero dentro del marco fijado por la narración y el movimiento de las carrozas; o en el clímax, en el que tenemos que interactuar según se nos indica mientras, en una cinemática, caemos al vacío a la vez que luchamos a muerte contra el antagonista.

Vemos un cambio con respecto al segundo título, ya que en esta ocasión, muchos de los diálogos que antes irían en forma de cinemática ahora se producen en partes jugables, tomando la forma de diálogos mientras caminamos por la ciudad; no obstante, estas partes jugables son híbridas, ya que si posicionamos al protagonista junto al otro, se moverá automáticamente junto al personaje con quien dialoga.

3.5. *Assassin's Creed III* (2012)

Aquí se produce un cambio tremendo e inesperado. Las cinemáticas breves para mostrar lo que ve el protagonista o lo que sucede a su alrededor se sustituyen por largas cinemáticas no interactivas llenas de extensos diálogos que alargan enormemente el argumento y que, en esta ocasión sí, llegan a resultar molestas para el jugador, interrumpiendo en ocasiones nuestro vínculo con la narración del videojuego.

No obstante, sí volvemos a encontrar experimentación en los usos y límites de las cinemáticas y las partes jugables. En esta ocasión, muchos de los incidentes clave de la trama suceden en una cinemática con interacción, de modo que si el protagonista no interactúa, muere. Esto sucede en momentos tan importantes como el segundo punto de giro o el clímax, siendo necesaria la interacción para el asesinato de los antagonistas.

Se vuelve a experimentar con los *Scripted Events*, tratando de lograr una mezcla casi perfecta de cinemática y parte jugable en la que manejamos al jugador dentro de una narración predefinida, como en el bombardeo a Charlestown, en el que vamos avanzando hacia el puerto mientras nuestro alrededor va siendo destruido por impactos de balas de cañón (podemos morir si nos alcanza una); o toda la narración que rodea la lucha entre el protagonista y su padre, en la que nos limitamos a mover en línea recta a un malherido protagonista mientras la pantalla se cubre con una neblina roja y estallan cañonazos por doquier.

También se introduce un nuevo uso para los *Quick Time Events*: pequeñas animaciones estandarizadas para acciones determinadas, como cuando nos ataca un animal, que salta una cinemática con *QTE* para esquivarlo y matarlo. También se añaden cinemáticas predefinidas para acciones concretas, que siempre saltan al realizar dicho acto, como por ejemplo las animaciones de despellejar a los animales. Los diálogos al caminar vuelven a quedar dentro del dominio de las cinemáticas.

3.6. *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013)

Si en el videojuego anterior encontrábamos un mayor peso de las cinemáticas frente a las partes interactivas, este destaca justo por lo contrario, por introducir más interacción en la narración. Así, la mayoría de los diálogos pasan a incluirse en partes jugables. Aprovechando que la trama se ambienta en la Edad de Oro de la piratería (entre 1715 y 1722 aproximadamente), y que nuestro protagonista posee un barco pirata, muchos de los diálogos se producen fuera de las cinemáticas, mientras manejamos el barco rumbo a nuestro próximo destino.

Black Flag potencia el hallazgo de la entrega anterior, fijando una serie de cinemáticas preestablecidas y *QTEs* para acciones concretas, tales como terminar de pescar, robar un almacén de azúcar, despellejar animales, protegerse del ataque de un cocodrilo, etc.

Vemos también cómo, aunque las memorias suelen estar introducidas y finalizadas por cinemáticas, en muchas ocasiones las cinemáticas iniciales se convierten en partes jugables en las que caminamos mientras continuamos dialogando. Denotamos que se opta por volver a usar cinemáticas para señalar explícitamente qué es lo que está viendo nuestro protagonista, como cuando está espiando a un tratante de esclavos y descubre que uno de sus aliados quiere asesinarlo primero. Sin embargo, en esta ocasión, algunas de las cinemáticas que se usarían en *Revelations* para mostrar lo que pasa a nuestro alrededor se sustituyen por partes jugables, como en el ataque de los asesinos a los templarios en La Habana, donde los asesinos aparecen de repente, consiguiendo una sensación de inmediatez mayor que si se mostraran en una cinemática, pero creando una espectacularidad menor al quedar estas acciones sin destacar sobre las demás, algo que añade confusión a la secuencia.

3.7. Assassin's Creed Rogue (2014)

Este título continúa con la experimentación con las fronteras entre las partes jugables y las cinemáticas, yendo más allá en la creación de momentos de mezcla absoluta entre interacción y narración y consiguiendo *Scripted Events* más perfectos que en las entregas anteriores, como en el espectacular terremoto de Lisboa en el que tenemos que llegar hasta el mar mientras todo a nuestro alrededor se destruye y en el que nuestra interacción se ve suspendida en pequeños segundos por cinemáticas que resaltan lo que pasa a nuestro alrededor al estilo de lo que sucedía en *Revelations* o, de forma similar, la persecución de los rivales en el páramo helado mientras todo se derrite en el clímax del argumento.

De esta manera, se consigue tener a la vez la espectacularidad y los eventos fijos propios de la cinemática con la emoción de la interacción propia de las partes jugables, consiguiendo un nuevo lenguaje propio del videojuego y, además, controlando la duración de esta secuencia para que se corresponda adecuadamente al ritmo narrativo deseado.

Al ser el protagonista, de nuevo, capitán de su barco, la mayor parte de los diálogos pertenecen a los trayectos jugables por mar de una isla a otra, aunque en esta ocasión los diálogos se extienden hasta prácticamente cubrir todo el trayecto, ampliando la narración a las actividades de exploración del jugador.

4. Conclusiones

Tras este exhaustivo análisis de los videojuegos hemos descubierto en primer lugar la preocupación de los diseñadores por investigar los efectos de las cinemáticas en la narración del videojuego y su participación junto a las partes interactivas para conformar el argumento de cada título. Las maneras en que el uso de las cinemáticas ha variado en cada uno de los videojuegos analizados, ensayando utilidades diferentes e innovando continuamente, hace que podamos afirmar dos estados: en primer lugar, que las cinemáticas forman parte indivisible del núcleo de la narración del videojuego junto a la interacción, y que considerarlas como algo externo o accesorio al videojuego sería menospreciar una parte importante de este producto y analizar de modo incorrecto su estructura.

En segundo lugar, hemos visto que no existe un uso cerrado o normalizado de cinemáticas ni una tipología concreta de estas, sino que se someten a una experimentación continua, tanto comprobando otros usos de hallazgos previamente realizados (como la inclusión de cinemáticas para mostrar lo que el protagonista ve), como probando a contar de manera diferente un hecho (optando por la cinemática o la parte jugable, como hemos señalado en *Revelations* y *Black Flag* respectivamente). Si los usos varían tanto incluso dentro de una misma saga de videojuegos producidos por una misma compañía, podemos suponer que fuera de esta saga las variaciones serán muy grandes, lo que sugiere que el lenguaje del videojuego está muy vivo y en continua progresión.

Hemos apreciado una evolución a lo largo de estos títulos al tratar de definir los límites entre la interacción y la narración y añadir más y más puntos intermedios entre una y otra. Hemos identificado partes jugables en las que en realidad la interacción del jugador es completamente inútil, pues lo que tiene que hacer es esperar a que se termine un diálogo, de modo que estos momentos estarían mejor tratados a través de cinemáticas. También hemos observado cinemáticas que dejan interactuar al espectador hasta el punto de producirse una fusión entre estos dos bloques, en la forma de los *Scripted Events* de *Assassin's Creed III* y *Rogue*, previamente ensayados en las microcinemáticas de acción en *Revelations*.

Al ser esta muestra de videojuegos reducida y además presentar tanta variación en la forma y el uso de sus cinemáticas, no estamos capacitados para diseñar, de momento, una tipología aproximada de estas, más allá de señalar algunos usos concretos que hemos encontrado muy útiles para la narración en el videojuego y la inmersión del jugador en el argumento: mostrar en plano subjetivo lo que está viendo el personaje manejado por el jugador, señalar acciones externas que de otro modo pasarían desapercibidas, aumentar la espectacularidad de las acciones del personaje, estandarizar movimientos (como los QTE de caza de animales), aportar cambios al ritmo de la acción y al tiempo que debe durar una determinada secuencia, y centrar la atención del jugador en los diálogos y discursos de los personajes, a través de cambios de plano que permitan al jugador recibir mejor los mensajes.

No obstante, este estudio tiene un límite bien definido: su reducida muestra de videojuegos, por lo que para dar mayor validez a todos estos hallazgos es necesaria la reproducción de este tipo de estudio sobre otras muestras diferentes, de manera que se puedan reforzar los resultados que hemos obtenido aquí. La mayor dificultad para realizar este tipo de estudio no radica en su coste económico, sino en la gran cantidad de tiempo necesario para realizar la transcripción del argumento de un videojuego, producto cultural que puede necesitar entre 15 y 100 horas de juego para ser completado.

Tomando todo lo anterior en cuenta, podemos concluir que existe una notable urgencia de estudios que analicen la relación entre cinemáticas y partes jugables en el videojuego, pues los documentos existentes son alarmantemente escasos y esta relación presenta un enorme interés y grandes posibilidades para articular la narración videolúdica. En el artículo hemos visto cómo la cinemática es una parte inseparable del videojuego y cómo en muchas ocasiones apunta y refuerza la interacción del jugador. Además, las partes interactivas y las cinemáticas no presentan bloques estáticos, sino que se prestan continuamente a la fusión, investigando cómo pueden darse de manera simultánea y qué efectos pueden provocar sobre la narración del videojuego. La metodología aplicada ha resultado de gran utilidad para poder registrar los comportamientos de las cinemáticas y las partes jugables del videojuego. Queda pendiente para futuros estudios ampliar el experimento a más títulos para así poder elaborar una tipología de usos de la cinemática y ayudar tanto a comprender mejor la estructura narrativa de los videojuegos como ofrecer una guía para futuros diseñadores.

5. Referencias bibliográficas

- [1] AEVI (2018). *Anuario 2017. Anuario de la industria del videojuego*. Madrid: Asociación Española de Videojuegos. Disponible en <https://bit.ly/2LzLTib>
- [2] Boullón Sabin, A. (2016). El papel del jugador en el análisis de la funcionalidad de las cutscenes en los videojuegos. En C. Mateos-Marín y F. J. Herrero-Gutiérrez (Coords.), *La Pantalla Insomne* (pp. 1622-1635). Santa Cruz de Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- [3] Carlier, A. y Carrillo J. L. (2015). El videojuego como cine interactivo: buscando la experiencia cinematográfica definitiva. En J. Cuesta y J. Sierra (Coords.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual* (pp. 51-67). Madrid: ESNE.
- [4] Cuadrado, A. y Planells, A. J. (2013). Jugar el film. Cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, (72), 91-103. Disponible en <https://bit.ly/2VgH69y>
- [5] Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- [6] Dickey, M. D. (2006). Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning. *Educational Technology Research and Development*, 54(3), 245-263. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-8806-y>
- [7] Esteban-Espinosa, G. y Malalana-Ureña, A. (2018). Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a *Assassin's Creed IV: Black Flag*. *Zer*, 23(45), 117-138. <https://doi.org/10.1387/zer.20179>
- [8] Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *Video/Game/Theory*. Oxford: Routledge. Disponible en <https://bit.ly/2I3O8dU>
- [9] Gómez, F. J.; Rubio, A. y Tomas, A. (2012). Punto de vista y videojuego. Un acercamiento multidisciplinar. En *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: Comunicación, control y resistencias*. San Cristóbal de la Laguna: Sociedad Latina de Comunicación social. Disponible en <https://bit.ly/2Q5b45F>
- [10] Hancock, H. (31/04/2002). Better game design through cutscenes [Blog]. *Gamasutra*. Disponible en <https://ubm.io/2LyQ7H5>
- [11] Howells, S. A. (2002). Watching a game, Playing a Movie; When Media collide. In G. King & T. Krzywinska (Eds.), *ScreenPlay: cinema/video games/interfaces* (pp. 110-121). Londres & Nueva York: Wallflower Press.
- [12] Jenkins, H. (2004). Games Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 118-130). Cambridge: MIT Press.
- [13] Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- [14] Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). Disponible en <https://bit.ly/29y6tyq>
- [15] Morales, E. (2012). El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria. *Derecom*, (11), 17-33. Disponible en <https://bit.ly/2HUFSrf>

- [16] Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- [17] Pestano Rodríguez, J. M.; Gabino Campos, M. y Delponti, P. (2012). Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos. Vinculación, presencia e inmersión. *Revista Mediterránea de Comunicación* 3(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2012.3.01>
- [18] Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneápolis/Londres: University of Minnesota Press.
- [19] Ubisoft (2018). *Press Kit: Facts And Figures*. Varios países: Ubisoft. Disponible en <https://bit.ly/2ENfbtr>
- [20] Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de papel.
- [21] Wolf, J. P. M. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (4). Disponible en <https://bit.ly/2QQjLND>
- [22] Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 154-163). Cambridge: MIT Press.

Notas

1. Para profundizar en el debate teórico suscitado en los orígenes del estudio del videojuego, es muy recomendable la lectura de *Videojuegos y mundos de ficción* (Planells, 2015: 71-93).
2. Esteban-Espinosa, G. (2017). *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga Assassin's Creed, desde una metodología audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guión cinematográfico* (tesis doctoral). Universidad CEU San Pablo, Facultad de CC. de la Comunicación y Humanidades, España.
3. En estos videojuegos, los niveles o misiones se denominan "memorias", y están agrupadas en "secuencias".
4. La descripción del argumento se realiza en primera persona para transmitir la sensación de protagonismo que tiene el usuario al ser quien maneja al protagonista.

